

# 130 - Quarto Classic !

Catégorie ESAR : 406 - jeu de stratégie.

Catégorie ludo : version AVH.

Editeur jeu original : Gigamic.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 10 ans, pour 2 joueurs.

Présentation :

Les joueurs ont à leur disposition 16 pièces qui combinent 4 caractéristiques.

Soit : haute ou basse, ronde ou carrée, avec ou sans relief, pleine ou creuse.

A son tour, un joueur choisit une pièce et la donne à son adversaire qui la dépose sur une des cases du plateau. Le premier qui crée un alignement de 4 pièces ayant au moins une caractéristique en commun gagne la partie !

## **PRESENTATION DU JEU**

Soit un plateau de 16 cases et 16 pièces en bois combinant 4 caractéristiques.

Soit : hautes ou basses, rondes ou carrées, pleines ou creuses, claires ou sombres (avec ou sans relief tactile).

## **BUT DU JEU**

En jouant simultanément avec toutes les caractéristiques, il s'agit d'être le premier à créer un alignement de 4 pièces ayant au moins un des critères en commun.

L'alignement obtenu peut être horizontal, vertical ou diagonal !

## **DÉROULEMENT DU JEU**

Le premier joueur choisit une pièce et la donne à son adversaire qui la dépose sur une des cases du plateau. A son tour, le joueur qui vient de déposer une pièce, choisit une pièce parmi celles restantes et la donne à son adversaire. Et ainsi de suite...

## FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui en déposant une pièce, crée un alignement de 4 pièces possédant un critère commun, annonce « Quarto ! » et gagne la partie.

Si un joueur crée un alignement gagnant à son insu, son adversaire peut, après avoir déposé sa pièce, s'attribuer la victoire en criant « Quarto ! », puisqu'il a identifié l'alignement gagnant réalisé !

## **Egalité**

Il y a égalité si toutes les pièces ont été posées et qu'aucun alignement gagnant n'a été réalisé par l'un ou l'autre joueur.

## VARIANTE POUR LES DÉBUTANTS

Les joueurs peuvent décider de jouer avec un seul critère de victoire.

Exemple : aligner 4 pièces hautes ou aligner 4 pièces rondes ou aligner 4 pièces creuses, etc.

Cette variante limite les combinaisons gagnantes et facilite la mémorisation !